

## Perbandingan Efektivitas Antara *Mind Map Inspiration* Dengan *Graphic Recorder* Dalam Proses Belajar Siswa

<sup>(1)</sup>Clara Shinta Eprilia <sup>(2)</sup>George Nicholas Huwae, S.Pd., M.I.Kom.

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email : <sup>(1)</sup>[702011102@student.uksw.edu](mailto:702011102@student.uksw.edu) <sup>(2)</sup>[nicholas.huwae@staff.uksw.edu](mailto:nicholas.huwae@staff.uksw.edu)

### Abstract

*This study is based on the problem of the lack of absorptive capacity of students to the history of the material is influenced by the learning process which has been imposed. To overcome the problem of research conducted by media mind map inspiration and graphic recorder. This research to assess the effectiveness of mind map inspiration and graphic recorder in the learning process of students. This study uses an experimental, quasi-experimental design methods in which samples the experimental group and the control group was not selected randomly. The population is class XI IIS SMAN 1 Salatiga. Quantitative analysis of the test and comparing the average value of pretest and posttest. The results showed that the media mind map inspiration and graphic recorder proven effective in addressing the problems occurred. From the comparison of the average also concluded that the graphic recorder is more effective than the mind map inspiration in the learning process of students.*

**Keyword:** *Mind Map Inspiration, Graphic Recorder, student learning*

### Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan kurangnya daya serap siswa terhadap materi Sejarah yang dipengaruhi oleh proses belajar yang selama ini diberlakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan penelitian menggunakan media *mind map inspiration* dan *graphic recorder*. Penelitian ini mengkaji efektivitas *mind map inspiration* dan *graphic recorder* dalam proses belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, metode *quasi experimental design* dimana sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tidak secara random. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Salatiga. Analisis kuantitatif dilakukan dengan pengujian serta membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *mind map inspiration* ataupun *graphic recorder* terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Dari hasil perbandingan rata-rata juga disimpulkan bahwa *graphic recorder* lebih efektif dari *mind map inspiration* untuk proses belajar siswa.

**Kata kunci:** *Mind Map Inspiration, Graphic Recorder, proses belajar siswa.*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>2</sup>Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana